

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *FUKUWARAI* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)**

Novitasari

1300544

**ABSTRAK**

Dilatar belakangi oleh beberapa kendala dan kesulitan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*, maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik dan juga menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen murni. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2016/2017, dan sebagai sampel penelitian ini adalah 18 orang kelas X Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* dan 17 orang kelas X Bahasa 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dari hasil analisis data, nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 44,44 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata sebesar 90,14. Nilai *t hitung* sebesar 10,47 dengan  $db=34$ . Karena *t hitung* lebih besar dari *t tabel*, maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) dalam penelitian diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*. Berdasarkan hasil analisis data angket, sebagian besar responden setuju bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, dapat membangkitkan semangat dan motivasi, dan dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Kata kunci: *Team Game Tournament* (TGT), *Fukuwarai*, *Hiragana*.

**THE EFFECTIVENESS OF *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
LEARNING MODEL WITH *FUKUWARAI* GAME MEDIA TO  
IMPROVING *HIRAGANA* CHARACTER SKILL  
(Pure Experimental Research Against Class X Bahasa 1 of 10 Bandung  
Senior High School 2016/2017)**

**Novitasari  
1400544**

**ABSTRACT**

This research implication from students of X Bahasa 1 at SMAN 10 Bandung who experiencing some obstacles and difficulties in learning *hiragana* character. Therefore, it is necessary to have effective, interest and enjoyable learning model so we can reach the learning goal. This research uses pure experimental method. The instruments in this research is test and questionnaire. The population of this research is all of first grade students at SMAN 10 Bandung 2016/2017. The sample of this research is 18 students of X Bahasa 1 as experimental class that used Team Game Tournament (TGT) learning model with *fukuwarai* game media and 17 students of X Bahasa 2 as control class that used usual learning method. Based on the analysis, in experiment class the average value of students before treatment was 44.44 and after treatment was 90.14 with t score =10.47 and db=34. Because t score was higher than t table, thus the hypothesis was accepted, it means that TGT learning model with *fukuwarai* game media is effective in improving *hiragana* character. Based on questinnaires, mostly respondents agreed that TGT learning model with *fukuwarai* game media was an interesting learning model, can improved the spirit, motivation, and also can improved *hiragana* character skill.

Keyword: Team Game Tournament (TGT), *Fukuwarai*, *Hiragana* Character

「ひらがな」の能力を上げるために福笑いゲームのメディアによる  
「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルの効果  
(バンドン市第十高等学校の X Bahasa 1 一年生に対する実験的研究)

ノフィタサリ  
1 3 0 0 5 4 4

要旨

外国語の習得では、日本語をはじめ基本的な要素は「ひらがな」が一つの重要なものである。先行研究によると、「ひらがな」を学習するのは難しいと思われた日本語の学習者が多かったである。目標を達成するために面白くて楽しい効果的な教授法が必要だと思われる。本研究の目的は「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルの効果を知るためである。本研究の方法は純粋実験的研究を使った。テストおよびアンケートを使用し、データになった。研究の対象者は 2016/2017 年度バンドン市第十高等学校の一年生である。研究のサンプルは 18 名の X Bahasa 1 の学生が実験クラスとしてであり、17名の X Bahasa 2 の学生がコントロールクラスである。実験クラスは福笑いゲームのメディアによる「*TGT*」の学習モデルを使い、コントロールクラスは講演の授業を行った。データを分析してから、結果は実験前の平均は 44.44 点であり、実験した後は 90.14 点である。t 得点は 10.47 であり、db は 34 である。t 得点は t 表よりもっと高いので、Hk が受けられた。つまり、福笑いゲームのメディアによる「*TGT*」の学習モデルは「ひらがな」の能力を上げるという効果がある。アンケート分析による、この学習モデルとメディアは面白く、「ひらがな」を学習でやる気も高くなり、「ひらがな」の能力を上げることによって、ほぼすべての回答者が福笑いゲームのメディアで「*TGT*」の学習モデルと同意した。

キーワード：「ひらがな」、福笑いゲーム、*Team Game Tournament (TGT)*

## A. はじめに

外国語の習得では、日本語をはじめ基本的な要素は文字が一つの重要なものである。日本語で使う文字は三つあり、「ひらがな」とカタカナと漢字である(Sudjianto dan Dahidi, 2014, p. 55)。日本語学習の初級で基本的な要素は「ひらがな」を把握するのは必要である。Sudjianto dan Dahidi によると、「ひらがな」は、次な形の文字で、あ、い、う、え、お、などだそうである。

バンドン市第十高等学校の X Bahasa 1 一年生で 2017 年 02 月 14 日の観察結果に基づき、その学校の日本語の先生によると、言語のクラスは日本語を勉強する時に、「ひらがな」を使わなければならないそうである。実際にそうでもないため、その読み方と書き方も知らない学生達が十分多いと言う状況が分かった。クラスの以外で、一人で「ひらがな」を学習する学生がいても、学生にとってそれが面白くなく、勉強のやる気もないと言われた。

その問題を解決するために、効果的な方法が必要である。それは「*Team Game Tournament (TGT)*」という学習モデルである。この学習モデルは早く「ひらがな」の能力が上げることができるようになる。また「ひらがな」を勉強している時、とくにドリルの時、福笑いゲームのメディアを使用することで「ひらがな」の勉強が面白くなる。だから、「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームのメディアで「*Team Game Tournament (TGT)*」という学習モデルの効果について研究した。

## B. 先行研究

1. 先行研究によると「トリムルティスラバヤ高等学校の X-8 一年生のひらがなの書く能力に対する「Komunikata」ゲームの使用の影響」

については(Ardyani, 2013, p.15) 「ひらがな」を勉強する時、53%の学生は難しさを経験した。その難しさはこのようである。

- a. 「ひらがな」の輪番を暗記すること。
- b. 「ひらがな」を発音すること。
- c. 似ている「ひらがな」の形を区別すること。

その難しさは「Komunikata」ゲームで扱うことがわかった。学習の状態も楽しくなるということが分かった。

2. 題名の研究は「日本語の数字の能力に対する「Soal Teka-teki Silang」メディアによる「*Team Game Tournament*」の学習モデルの影響」である。本研究の結果基づきこの学習モデルは日本語の数字の能力に対するいい影響があるということが分かった。このモデルで学生のやる気が高くなり、クラスの学習することも効果することが分かった。

### C. 研究の問題

1. 福笑いゲームのメディアでによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、実験クラスの「ひらがな」の能力はどうであるか？
2. 実験クラスとコントロールクラスの間有意差があるか？
3. 「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使うのは効果であるか？
4. 福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、実験クラスの印象はどうであるか？

### D. 研究の目的

1. 福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、実験クラスの「ひらがな」の能力を知るためである。
2. 実験クラスとコントロールクラス間に有意差を知るためである。
3. 「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルの効果を知るためである。
4. 福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、実験クラスの印象を知るためである。

#### E. 研究の方法

本研究は純粋実験方法を使用した。実験方法に実験クラスとコントロールクラスがある。研究の対象者は 2016/2017 年度バンドン市第十高等学校の一年生である。本研究で使用するデザイン研究は *Pretest-Posttest Control Group Design* である。Sugiyono (2012, p. 85) によると、そのデザインの形は以下のようなものである。

グループ	サンプル	予備テスト ( <i>Pre-test</i> )	トリートメント ( <i>Treatment</i> )	ポストテスト ( <i>Post-test</i> )
実験	R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
コントロール	R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

情報：

R : ランダム

X : トリートメント

O<sub>1</sub> : 実験グループの予備テスト(*Pre-test*)

O<sub>2</sub> : 実験グループのポストテスト(*Post-test*)

O<sub>3</sub> : コントロールグループの予備テスト(*Pre-test*)

O<sub>4</sub> : コントロールグループのポストテスト(*Post-test*)

本研究のデザインには *random sampling* を使用し、サンプルを選ぶことにした。本研究の対象者は全員 35 名である。実験クラスのサンプルは 18 名であり、コントロールクラスのサンプルは 17 名である。データを得るために、テストとアンケートを使用した。テストは二回実施し、予備テスト(*Pre-test*)とポストテスト(*Post-test*)である。学生の「ひらがな」の能力を知るために、予備テスト(*Pre-test*)を行った、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、学生の「ひらがな」の能力を知るために、ポストテスト(*Post-test*)を行った。そして、学生の実験クラスにポストテスト(*Post-test*)をした後、アンケートを配った。

## F. 研究の結果

### 1. テストの分析

テストは予備テスト(*Pre-test*)とポストテスト(*Post-test*)であり、テストを分析してから、テストの結果は以下のである。

#### 予備テスト(*Pre-test*)の結果

	実験クラス	コントロールクラス
Mean (M)	44.44	51.32

Standar Deviasi (SD)	10.13	8.14
Standar Error (SEM)	2.46	2.03
SEM <sub>xy</sub>	3.19	
t 得点	-2.15	

以上のデータの結果による、実験クラスの予備テスト(*Pre-test*)の平均点は 44.44 点であり、コントロールクラスの予備テスト(*Pre-test*)の平均点は 51.32 点である。UPI の基本的な点数によると、44.44 点は失敗することという意味であり、51.32 点は非常に不足することが分かった。t 得点は-2.15であり、(db=34)。34 の t 表がないので、一番近い db は 35 で 1%有意水準の t 表に 2.72 と、5%有意水準の t 表に 2.03 である。このように、t 得点は t 表よりもっと小さく、Hk は受けられなかった。つまり、トリートメントをする前に、実験クラスとコントロールクラスの間、有意差がないということである。

#### ポステスト(*Post-test*)の結果

Analisis	実験クラス	コントロールクラス
Mean (M)	90.14	61.02



Standar Deviasi (SD)	6.48	9.2
Standar Error (SEM)	1.57	2.3
SEM <sub>xy</sub>	2.78	
t 得点	10.47	

以上のデータの結果による、実験クラスのポステスト(*Post-test*)の平均点は 90.14 点であり、コントロールクラスのポステスト(*Post-test*)の平均点は 61.02 点である。UPI の基本的な点数によると、90.14 点は非常に良くなることという意味であり、61.02 点は不足することが分かった。t 得点は10.47であり、(db=34)。34 の t 表がないので、一番近い db は 35 で 1%有意水準の t 表に 2.72 と、5%有意水準の t 表に 2.03 である。このように、t 得点は t 表よりもっと大きく、H<sub>k</sub> は受けられた。つまり、トリートメントをした後、実験クラスとコントロールクラスの間、有意差があるということである。

その結果から、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを 4 回に実施した後、実験クラスの学生の「ひらがな」の能力が向上することが分かった。

## 2. アンケートの分析

アンケートの表明の目的は「ひらがな」の学習に福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルの使用について、学習者の対象を知るためである。アンケートの分析するために、使用される公式は次のようである。

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

情報：

P: 各回答者の回答の割合

f : 各回答者の周波数応答

n : 回答者数

各カテゴリの割合及び解釈の計算は次のようである。

割合	解釈
0%	一人もいない
1% - 5%	ほとんどいない
6% - 25%	ごく一部
26% - 29%	ほぼ半数
50%	半数
51% - 75%	半数以上
76% - 95%	大部分
96% - 99%	ほぼ完全に

x

Novitasari, 2017

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

100%	完全に
------	-----

(Sudjiono, 2004, p. 40-41)

アンケートのデータに基づき、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、大部分の回答者は「ひらがな」の学習に分かりやすく、「ひらがな」を一人で勉強より福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」のコースのほうが面白く、楽しく、やる気も高くなることがわかった。大部分の回答者もこの学習モデルとメディアを使用した後、「ひらがな」の能力が向上することがわかった。それで、「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは効果的だといわれる。

### 3. コースの効果的の分析

福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルの効果的を知るために、予備テスト *pre-test* とポストテスト *post-test* から「*normalized gain*」の点数を数えなければならない。効果的を分析するために、使用される公式は次のようである。

$$(g) = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

情報 :

g : *Normalized gain*

T1 : 予備テスト *Pre-test*

T2 : ポストテスト *Post-test*

Sm : 最大点

各カテゴリの点及び解釈の計算は次のようである。

<i>Normalized Gain</i> の点	計算
0.71 – 1.00	非常に効果がある
0.41 – 0.70	効果がある
0.01 – 0.40	あまり効果がない

(Rahmi, 2016, p.46)

実験クラスの *normalized gain* の平均点は 0.83 であり、コントロールクラスの *normalized gain* の平均点は 0.2 である。各カテゴリの点及び解釈の計算による、0.83 点は非常に効果があるという意味であり、0.2 点はあまり効果がないという意味である。つまり、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは講演の授業よりもっと効果あるということがわかった。

## G. 考察

データの結果に基づき、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデル「ひらがな」の能力に対する有意義な効果と影響があるということが分かった。

予備テスト(*Pre-test*)の結果による、実験クラスの予備テスト(*Pre-test*)の平均点は 44.44 点であり、コントロールクラスの予備テスト(*Pre-test*)の平均点は 51.32 点である。UPI の基本的な点数によると、44.44 点は失敗することという意味であり、51.32 点は非常に不足することが分かった。t 得点は -2.15 であり、(db=34)。34 の t 表がないので、一番近い db は 35 で 1% 有意水準の t 表に 2.72 と、5% 有意水準の t 表に 2.03 である。このように、t 得点は t 表よりもっと小さく、Hk は受けられな

かった。つまり、トリートメントをする前に、実験クラスとコントロールクラスの間に、有意差がないということである。

次はポステスト(*Post-test*)のデータの結果による、実験クラスのポステスト(*Post-test*)の平均点は 90.14 点であり、コントロールクラスのポステスト(*Post-test*)の平均点は 61.02 点である。UPIの基本的な点数によると、90.14 点は非常に良くなることという意味であり、61.02 点は不足することが分かった。t 得点は10.47であり、(db=34)。34 の t 表がないので、一番近い db は 35 で 1%有意水準の t 表に 2.72 と、5%有意水準の t 表に 2.03 である。このように、t 得点は t 表よりもっと大きく、Hk は受けられた。つまり、トリートメントをした後、実験クラスとコントロールクラスの間に、有意差があるということである。その結果から、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを 4 回に実施した後、実験クラスの学生の「ひらがな」の能力が向上することが分かった。

実験クラスの *normalized gain* の平均点は 0.83 であり、コントロールクラスの *normalized gain* の平均点は 0.2 である。各カテゴリの点及び解釈の計算による、0.83 点は非常に効果があるという意味であり、0.2 点はあまり効果がないという意味である。つまり、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは講演の授業よりもっと効果あるということがわかった。

最後はアンケートのデータに基づき、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、大部分の回答者は「ひらがな」の学習に分かりやすく、「ひらがな」を一人で勉強より福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」のコースのほうが面白く、楽しく、やる気も高くなることがわかった。大部分の回答者もこの学習モデルとメディアを使用した後、「ひらがな」の能力が向上することがわかった。それで、

「ひらがな」の能力を上げるために、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは効果的だといわれる。

テストとアンケートの結果による、バンドン市第十高等学校 X Bahasa 1 一年生に対する、「ひらがな」の能力を上げるために福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは効果があるということが分かった。

## H. おわりに

データの分析の結果に基づき、本研究の結論は次のようである。

1. 実験する前に、実験クラスの学習者は「ひらがな」の能力の平均点は 44.44 点であり、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、学習者の「ひらがな」の能力の平均点は 90.14 である。つまり、実験クラスの「ひらがな」の能力は向上することが分かった。
2. データの分析の結果に基づき、「ひらがな」の能力の学習に福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、実験クラスとコントロールクラスは有意差があるということがあきらかになった。t 得点は t 表より高い (t 得点  $10.47 > t$  表 (5% = 2.03) と (1% = 2.72) ので、本研究に Hk が受けられた。
3. コースの効果的の分析の結果に基づき、実験クラスの *normalized gain* の平均点は 0.83 であり、コントロールクラスの *normalized gain* の平均点は 0.2 である。各カテゴリの点及び解釈の計算による、0.83 点は非常に効果があること意味であり、0.2 点はあまり効果がないこと意味である。つまり、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは講演の授業よりもっと効果があるがわかった。

4. アンケートの分析の結果に基づき、この学習モデルとメディアは面白く、「ひらがな」を学習でやる気も高くなり、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは「ひらがな」の能力を上げることによって、ほぼすべての回答者が福笑いゲームのメディアによる「*TGT*」の学習モデルと同意した。

## I. 今後の課題

### 1. 含み

- a. 研究の結果に基づき、「ひらがな」の能力を上げるために福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルは効果があるので、使用ができるという意味である。
- b. 福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを使用した後、学生が「ひらがな」を勉強するのはもっと早くて、やさしくて、面白くなることが分かった。このモデルとメディアを使用した後、学生のやる気も高くなるということである。
- c. このモデルでやり方は多かったので、長い時間がかかる。それで、本研究で一時間にするのは足りないと思われた。

### 2. 推薦

次の研究は本研究から革新と創作的なアイデアで続くことができ、福笑いゲームのメディアによる「*Team Game Tournament (TGT)*」の学習モデルを発展することができるという希望がある。次の研究は他の日本語の学習で、例えばカタカナとか漢字の学習でこの学習モデルとメディアを使用することができるという希望がある。

## 参考文献

- Ardyani, Novita dkk. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Komunikatif Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Hiragana Siswa Kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya* (Vol.1 No.2- 2013).
- Rahmi, Ulfia. (2016). *Efektifitas Metode Card Sort Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang*. Skripsi UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Styoningasih, Eny. (2014). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK Gajah Mada Mejayan Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi UNESA. Surabaya: Tidak diterbitkan.



Sudjianto dan Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sudjiono, Anas. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta